


THE LOCK DOWN

SPELREGELS

Een levensbedreigend virus breekt uit, verspreidt zich razendsnel en bereikt in geen tijd ook Europa. Wat eerst omschreven werd als een onschuldig griepje blijkt al snel te escaleren tot een pandemie waarbij miljoenen mensenlevens in gevaar zijn. Niemand was op de komst van het virus voorbereid en een lockdown is niet meer te voorkomen.

Aan jullie, de experts, om de crisis in jullie getroffen landen zo snel mogelijk onder controle te krijgen. Stel een team specialisten samen die deze crisis zo snel en efficiënt mogelijk kunnen aanpakken. Maar opgepast, want het virus verspreidt zich razendsnel verder. De medische sector schreeuwt om hulp en de economie dreigt in te storten. Bovendien is beschermingsmateriaal schaars, ga dus voorzichtig om met mondklappers, bescherm de juiste teamleden en vind de juiste balans tussen zorg en economie om het land te redden. De tijd dringt, want langer dan 10 weken kunnen we de landen niet in lockdown houden...

 45 min.  10+  2-4 spelers

Het spel bevat: 164 speelkaarten, 1 overzichtskaart, 36 virusfiches, 1 pion en de spelregels.

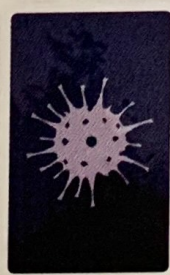
Doel van het spel

Kruip in de huid van een expert en vertegenwoordig je land. Verzamel in 10 rondes zo veel mogelijk overwinningpunten, door een team specialisten samen te stellen dat de juiste investeringen doet in de strijd tegen het virus. Hoewel dit een strijd is die we samen moeten aangaan, wil iedere speler toch de grootste bijdrage leveren voor zijn land.

Vorbereiding

Maak 3 gedekte stapels, één voor elke kleur behalve groen. Haal de mondkmaskers (wegwerp en medische) uit de stapel actiekaarten (rood) en schud het juiste aantal^(*) terug in de stapel. Voorzie voor de rode en de blauwe kaarten telkens plaats voor een aflegstapel.

1. de karakterkaarten (blauw)
2. de actiekaarten (rood)
3. de investeerkaarten (grijs)



(*) Aantal mondkmaskers per spelers:

2 spelers: 5 wegwerp en 3 medische mondkmaskers

3 spelers: 7 wegwerp en 4 medische mondkmaskers

4 spelers: 9 wegwerp en 5 medische mondkmaskers



Leg alle virusfiches op tafel zodat iedere speler erbij kan.

De startspeler plaatst de pion op week 1 van de rondeteller op de achterzijde van de doos.



Iedere speler krijgt:

- 4 rode actiekaarten (in de hand)
- 4 blauwe karakterkaarten (in de hand)
- 4 groene startkaarten (open op tafel)

Iedere speler krijgt dezelfde 4 startkaarten (groen) en schikt zijn team zoals in onderstaand voorbeeld:

Als gevorderde speler: bepaal zelf de startpositie van je 4 startkaarten.

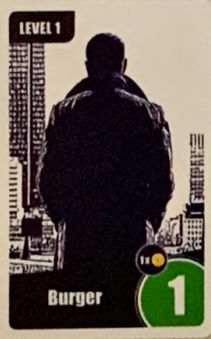


Linksonder de besmette Patiënt 0

Patiënt 0 is de oorzaak en de verspreider van het virus. Die kan niet genezen en sterft ook niet (deze kaart blijft dus altijd in je team liggen). Patiënt 0 kan ook nooit geruild worden.

Rechtsonder de Burger

Boven Patiënt 0 komt de Thuisverpleger
Boven de Burger komt de Longarts



De kaarten in je team behouden het gehele spel hun plaats, behalve **wanneer een kaart sterft en er daardoor geen aansluiting meer is met de rest van het team** (zie voorbeeld p.11), of bij het spelen van een actiekaart 'herschikken.'

Opstelling van het spel

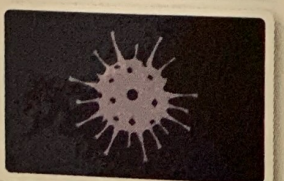
Investeerkaarten (grijs):

Bij 2/3 spelers: leg 2 investeerkaarten open in het midden van de tafel.
Bij 4 spelers: leg 3 investeerkaarten open in het midden van de tafel.

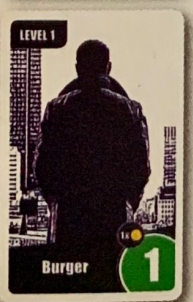
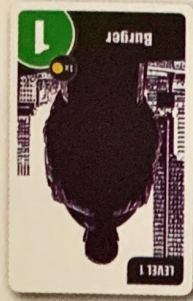
Karakterkaarten (blauw): leg telkens 3 karakterkaarten open op tafel.

Voorbeeld bij 2 spelers:

OPEN AFLEGSTAPEL
ACTIEKAARTEN



OPEN AFLEGSTAPEL
KARAKTERKAARTEN



Een beurt

Fase 1: speel een karakterkaart uit je hand **of** koop een investeerkaart

Fase 2: speel een actiekaart uit je hand (*niet verplicht*)

Fase 3: neem een nieuwe karakterkaart + nieuwe actiekaart

Fase 4: de verspreiding van het virus zet zich verder

De volgorde van fase 1 en 2 wordt bepaald door de speler zelf.

Als iedere speler aan de beurt is geweest, wordt de rondeteller opgeschoven en start de volgende ronde.

Fase 1: Aanleggen van een karakterkaart (blauw) of een investeerkaart (grijs) kopen

In je beurt mag je **één** van de volgende handelingen uitvoeren:

- **een karakterkaart uit je hand aanleggen bij je team.** Dit mag op eender welke plaats in je team, zolang er een aangrenzende kaart is en je binnen het speelveld van drie horizontale lijnen blijft (zie voorbeeld p.10).

Er mogen geen twee dezelfde karakters in een team zitten.

- **een investeerkaart kopen.**

Karakterkaarten



Level van de kaart

Is niet van belang voor de opbouw van je team, maar heeft betrekking op bepaalde acties.



Medische kaart



Economische kaart

Symbool goudstukken of medische kennis

Voorwaarde of voordeel (*) van de kaart

Aantal overwinningspunten van de kaart

Een medische kaart is aangeduid met het logo van een injectienaald. Een economische kaart is aangeduid met het aantal goudstukken die de kaart opbrengt.

(*) Een kaartvoordeel is enkel van toepassing zolang de kaart niet besmet is.

Investeerkaarten



Voorbeeld 1

Om deze economische kaart te kunnen kopen heb je het volgende nodig in je team:

- minstens 9 goudstukken van **teamleden die niet besmet zijn**
- minstens 12 overwinningpunten van **teamleden die niet besmet zijn**

Overwinningpunten van eerder bekomen investeerkaarten mogen hiervoor niet worden meegerekend.



Voorbeeld 2

Om deze medische kaart te kunnen kopen heb je het volgende nodig in je team:

- minstens 3 **medische teamleden die niet besmet zijn**
- **maximum 3 besmettingen in je team**

Wanneer je een investeerkaart gekocht hebt in plaats van een teamlid aan te leggen, mag je de investeerkaart gedekt voor je neerleggen. Jij als speler mag deze op elk moment bekijken, maar de andere spelers hebben geen zicht meer op jouw reeds gekochte investeerkaarten. Zodra een investeerkaart gekocht is, wordt die vervangen door de bovenste investeerkaart van de gedekte stapel, zodat er altijd 2 (of 3 in geval van 4 spelers) opties openliggen op tafel.

Kaarten die je gebruikt om een investeerkaart te kopen, blijven na de aankoop in jouw team liggen en kan je eventueel nog gebruiken voor de aankoop van volgende investeerkaarten. Je mag onbeperkt investeerkaarten kopen, maar je mag slechts één investeerkaart per beurt kopen.

Fase 2: Het spelen van een actiekaart (rood)

In jouw beurt heb je ook de mogelijkheid om een actiekaart te spelen. Het spelen van een actiekaart kan zowel voor als na fase 1 gebeuren. Wanneer een actiekaart gespeeld is, gaat deze meteen naar de aflegstapel tenzij het een overwinningpunt, aanvulling of mondkmasker is. Een mondkmasker wordt deels onder een karakterkaart geschoven zodat de naam van de bescherming zichtbaar blijft.

Actiekaarten



1. Keuze-actiekaart

Een actiekaart waarbij je tussen twee stellingen moet kiezen. **Ofwel** kies je om de actie te spelen (boven), **ofwel** kies je om de actie niet te spelen en dan vindt een gebeurtenis (onder) plaats. De gebeurtenis op de actiekaart is op alle spelers van toepassing tenzij anders vermeld. Wanneer je een ruilactie speelt, mag je dit enkel doen als de andere speler daardoor geen twee dezelfde teamleden krijgt.

2. Aanvulling medische kaarten

Een actiekaart die je net als een karakterkaart om het even waar in je team mag aanleggen als aanvulling van je medische kaarten. Deze actiekaart krijgt dezelfde eigenschappen als een karakterkaart en kan dus ook besmet raken, sterven of terug genezen. De medische kaart dient als aanvulling om meer medische karakters in je team te krijgen. Bij het aanleggen van een medische actiekaart vervalt fase 4 van je beurt.

3. Aanvulling goudstukken

Een actiekaart die je net als een karakterkaart om het even waar in je team mag aanleggen als aanvulling van je economische kaarten. Deze actiekaart krijgt dezelfde eigenschappen als een karakterkaart en kan dus ook besmet raken, sterven of terug genezen. De economische kaart dient als aanvulling om meer economische karakters in je team te krijgen.

4. Mondmasker

Een mondmasker dient om een teamlid uit je team te beschermen tegen een besmetting van het virus. Enkel te gebruiken voor een gezond teamlid.

Let wel: een mondmasker beschermt enkel tegen besmettingen. Het beschermt je teamlid niet tegen overnames of andere acties. Een teamlid kan maar 1 mondmasker tegelijk dragen. Zodra het virus botst tegen een mondmasker wordt het virus niet meer verspreid, maar gaat het mondmasker naar de aflegstapel.

Er zijn 2 soorten mondmaskers:

1. **wegwerp mondmaskers:** enkel voorbehouden voor de economische teamleden.
2. **medische mondmaskers:** enkel voorbehouden voor de medische teamleden.

5. Herverdelingskaart

Een herverdelingskaart kan je als actie spelen om op een voordelige manier aan nieuwe karakter- of actiekaarten te komen.

6. Aanvulling overwinningspunten

Een actiekaart die je net als een karakterkaart om het even waar in je team mag aanleggen als aanvulling van je overwinningspunten. Deze actiekaart krijgt dezelfde eigenschappen als een karakterkaart en kan ook besmet raken, sterven of terug genezen. Deze actiekaarten helpen je aan extra overwinningspunten.

Fase 3: Het nemen van een nieuwe karakter- en actiekaart

Door het nemen van een nieuwe karakter- en actiekaart laat je blijken dat het actieve deel van je beurt voorbij is, en je dus fase 1 en 2 gespeeld hebt. **Er liggen telkens 3 karakterkaarten open op tafel waaruit je één mag kiezen.** Zodra je een kaart gekozen hebt, wordt deze vervangen door de bovenste kaart van de stapel zodat er telkens 3 open kaarten op tafel liggen. **Een actiekaart trek je blind van de stapel.** Er is geen maximum aantal karakterkaarten of actiekaarten die je in je hand mag hebben. Wanneer een gedekte stapel kaarten op is, moet je de aflegstapel schudden en deze opnieuw gebruiken als gedekte stapel.

Fase 4: De besmettingen verspreiden zich verder

Eén van de besmette teamleden, die een virusfiche bevat (of Patiënt 0), zet het virus nu verder naar één van de aangrenzende (verticaal of horizontaal) gezonde teamleden. Als speler kies je zelf welke virusfiche zich zal verderzetten. Wanneer deze besmetting botst op een mondkap, verspreidt het virus zich niet verder.

Het aantal besmette teamleden dat je in je team kunt hebben is gelijk aan het aantal medische kaarten dat je in je team hebt.

Wanneer je niet genoeg medische kaarten in je team hebt om alle besmette teamleden op te vangen, zal er een teamlid sterven^(*). Je moet er dus voor zorgen dat je telkens voldoende medische capaciteit voorziet om alle besmette teamleden in jouw team te houden zodat deze terug kunnen genezen. Welk teamlid sterft bij onvoldoende capaciteit, wordt bepaald door de speler uit wiens team een teamlid sterft. Een besmette medische kaart biedt enkel capaciteit voor zichzelf. Je zorgt er dus best voor dat je voldoende niet-besmette medische teamleden in je team hebt om besmette economische teamleden te kunnen opvangen.

*Sterven = een gestorven teamlid gaat naar de open aflegstapel van de karakterkaarten. Ook wanneer één van je startkaarten (groen) sterft, gaat deze kaart naar de aflegstapel. Patiënt 0 kan niet sterven en blijft dus altijd in je team liggen.

Voorbeelden van verspreiding:

Patiënt 0 kan de Thuisverpleger of de Nieuwsreporter besmetten.
De Burger kan de Longarts of de Horeca-uitbater besmetten.

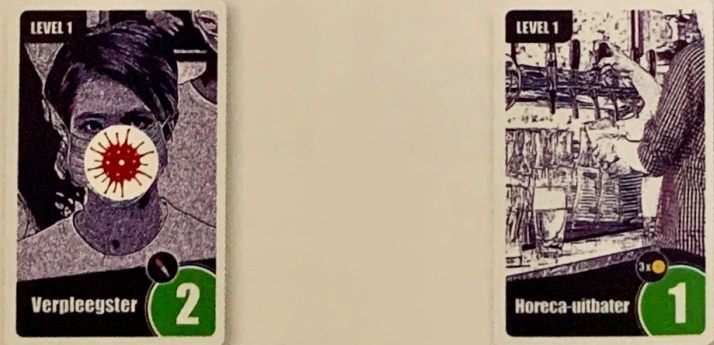
Stel: je kiest ervoor dat Patiënt 0 de besmetting doorgeeft aan de Thuisverpleger, dan zorgt het mondkapje ervoor dat de Thuisverpleger toch geen virusfiche krijgt. Het mondkapje gaat nu wel naar de aflegstapel.

Stel: je kiest ervoor dat de Burger de besmetting doorgeeft aan de Horeca-uitbater, dan krijgt de Horeca-uitbater ook een virusfiche. Dit zorgt ervoor dat er nu 4 besmette teamleden aanwezig zijn. Aangezien je maar 3 medische kaarten in je team hebt, sterft er nu ook één van de besmette economische teamleden.



Ook indien je meerdere besmette teamleden hebt, is er maar één die de besmetting verderzet (in fase 4 van je beurt).

Voorbeeld: opstelling van je team (speelveld)



Je mag je team opstellen zoals je wilt zolang er altijd een aangrenzende kaart is en je binnen het speelveld van 3 horizontale rijen blijft.

De virusfiches

Een teamlid dat besmet is, duid je aan door een virusfiche op de betreffende kaart te plaatsen. Een besmet teamlid blijft dus liggen in je team en kan later in het spel nog sterven of terug genezen. Zodra je capaciteit (= aantal medische kaarten) voor besmette karakters overschreden wordt, zal je opofferingen moeten maken en zullen er besmette teamleden sterven. Wie de besmetting niet zal overleven wordt bepaald door de speler zelf indien deze besmetting plaatsvindt in fase 4 van zijn of haar beurt. Ook wanneer je capaciteit niet groot genoeg meer is door een gebeurtenis of actie waarbij je een extra besmetting krijgt, kiest de speler van het getroffen team zelf wie het niet zal overleven (tenzij anders vermeld op de gespeelde actiekaart).

Voorbeeld

Als de actiekaart 'aanvulling goudstukken' sterft omdat er onvoldoende capaciteit is in het team, dan moet de Horeca-uitbater of naar links of naar boven doorschuiven (tot de dichtsbijzijnde aangrenzende kaart).



Einde van het spel

Na 10 rondes tellen alle spelers de overwinningspunten samen van de niet-besmette kaarten in hun team + alle overwinningspunten van de gekochte investeerkaarten. Wie de meeste overwinningspunten heeft, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste investeerkaarten. Indien er nog steeds een gelijke stand is, dan wint de speler met het meeste aantal level 3 kaarten in zijn team. Is er nadien nog steeds een gelijke stand (echt?!), dan zit er niks anders op dan nogmaals te spelen!



Auteur - Spelontwerp: © Jessie De Jans

Jes Games by **blueduck** bv

Bedankt aan alle testspelers, met in het bijzonder Bram Segers,
Giovanny Saelens, Ellen Arschoot en Febe Noppe.